



Foley

Att förstärka, återskapa eller ersätta verkligheten

Daniel Vainio

Examensarbete / Degree Thesis
Mediekultur / Media Culture
2011

Innehåll/Content

1.	Inledning.....	8
1.1	Syfte och mål.....	9
1.2	Bakgrund.....	9
1.3	Metod och Avgränsning.....	10
1.4	Hypotes.....	10
1.5	Material.....	11
2.	Jack Foley.....	12
3.	Grundläggande Arbetssätt.....	14
3.1	Arbetsflöde.....	14
3.2	Fotsteg, rörelse och specifika ljud.....	15
3.2.1	<i>Fotsteg.....</i>	<i>15</i>
3.2.2	<i>Rörelse.....</i>	<i>15</i>
3.2.3	<i>Specifika ljud.....</i>	<i>16</i>
3.3	Förberedelse av en session.....	16
3.3.1	<i>Spotting.....</i>	<i>17</i>
3.3.2	<i>Cueing.....</i>	<i>18</i>
3.4	Inspelning och mikrofonteknik.....	19
3.5	Editering.....	21
3.6	Dead Sync och Hard Sync.....	21
4.	Analys – Applicering av teknik.....	23
4.1	Förstärka.....	23
4.2	Återskapa.....	25
4.3	Ersätta.....	26

5.	Resultat och slutsats.....	28
6.	Avslutning.....	29
7.	Ordlista.....	30
8.	Källor.....	31

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	8108
Författare:	Daniel Vainio
Arbetets namn:	Foley: Att förstärka, ersätta eller återskapa verkligheten
Handledare (Arcada):	Kauko Lindfors
Uppdragsgivare:	
Sammandrag:	<p>Mitt arbete behandlar tre olika tekniker som kan appliceras i foley arbetet. Jag har använt mig av tre olika filmer, vars öppnings scener jag har analyserat och på detta vis lagt en konkret grund för bevisandet av min hypotes. Jag behandlar även foley som ämne från grunden upp, hur man arbetar och hur man bör jobba för att uppnå ett bra resultat.</p>
Nyckelord:	Foley, film, post produktion, audio
Sidantal:	31
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Media Culture
Identification number:	8108
Title:	Daniel Vainio
	Foley: Enchancing, replacing or recreating reality
Supervisor (Arcada):	Kauko Lindfors
Commissioned by:	
Abstract:	<p>My thesis deals with three different techniques that can be applied in the foley work. I have used three different films, whose opening scenes I have analyzed and in this way put a concrete basis for proof of my hypothesis. I also deal with Foley as a subject from the ground up, how it works and how one should work to achieve a good result.</p>
Keywords:	Foley, film, post production, audio
Number of pages:	31
Language:	Swedish
Date of acceptance:	

1 INLEDNING

Vi vet aldrig exakt vad vi skall förvänta oss då vi börjar titta på en film. Vi vet inte hur den kommer att börja, sluta eller vad som kommer att hända i mitten. Vi vet att den följer en viss dramaturgisk kurva, att det kommer att finnas olika element av olika saker beroende på vad det är för genre. Någonting som vi dock alltid vet att kommer att finnas i filmen är de grundliga element inom cinematografi, ljudarbete, ljusättning och skådespeleri som utgör några av de allra viktigaste hörnstenar för att en film överhuvudtaget skall kunna fungera. Man förutsätter att allt som händer på bioduken eller på tv-rutan skall även förstärkas av ljud annars får man en känsla av att det inte händer, det känns mindre viktigt om det inte är förstärkt av ljud. Detta är ett av ljudplanerarens viktigaste redskap. De flesta som tittar på film utan att kalla sig filmentusiaster känner med största sannolikhet inte heller till Foley, en så kallad ”vanlig” tittare skulle med största sannolikhet reagera på ett medvetet eller undermedvetet sätt om man skulle lämna bort foley ljudet helt och hållet. Filmen skulle inte kännas rätt, hel eller bra. Foley är vad som i ljudvärlden ger liv åt karaktärerna, på grund av denna orsak så är Foley en konst som inte bör tas för given eller på något vis bör ses som mindre värd bara för att den inte är lika framstående som exempelvis kamera arbetet eller musiken i en film.

Den vanliga biobesökaren som kommer in till biografen för att se den senaste Hollywood, Bollywood produktionen eller en film från någon annan plats funderar inte över vem som gjort foley eller vad som är foley i ljudbilden. Denna besatthet av ett sådant litet ämne hör oftast till de som arbetar med film eller till den hängivna filmfantasten. Hursomhelst så kommer personen i fråga, undermedvetet, bli påverkad av ljudet som har minutiöst designats, editerats eller framförts. Upplevelsen av ljudarbetet kan intensifiera filmens narrativ, eller så kan det distrahera och skapa obehag. Oavsett så har ljudet en inverkan. (Theme Ament 2009:18)

Personligen finner jag foleyarbetet det mest attraktiva och ett av det mest invecklade arbete där man påbörjar att blåsa liv i det man kommer att se i den slutliga produkten. Det kan verka som en småsak för den som inte ens vet att sådana här typer av

inspelningar sker på daglig basis inom filmindustrin. Det är även viktigt för de som studerar design av ljud att ha förståelse för de beslut man gör vid ljudplaneringen.

1.1 Syfte och mål

Syftet med mitt arbete är att gå ämnet på djupet och försöka belysa en konst som få känner till, eller vet hur fungerar. Jag vill titta på olika typer av foley och redogöra för hur och när de skall användas. Jag vill även gå något närmare in på de tekniker som används för förberedning, inspelning och editering av foley.

Jag vill främst gå in på hur man förstärker, återskapar och ersätter verklighet. Detta är de tre möjligheter man har. För detta är det egentliga syftet med foley arbetet. Man vill ta ett steg i en riktning (bokstavligt talat) så att tittaren tror på vad som händer, eller inte händer, i filmen. Den riktningen kan beroende på film vara en av de som nämndes.

1.2 Bakgrund

Jag finner personligen foleyarbetet som den mest fascinerande delen av post-produktionen. Jag fick testa på foley första gången när jag var praktikant på en ljudfirma i yrkesskolan. Jag var assistent på en studio som vid denna tid gjorde foley till TV serien "Itsevaltiat". Denna gång skulle de göra foley till den första långfilmen som baserades på TV serien. Jag hade ingen aning om var foley var då. Första dagen så bad foley artisten mig att komma med för att hämta diverse saker vi behövde, vi körde runt till de mest udda platser och hämta allt från gammalt järnskrot till grus. Jag begrep ingenting. När vi väl kom till studion så begrep jag vad det handlade om. Jag hade ingen aning om att när man såg en bil krasha på TV rutan så kunde man använda sig av en låda fylld med skrot. Detta väckte onekligen ett intresse för att ta reda på mera.

Vid mina studier på Arcada så har jag försökt att göra foley till alla produktioner som jag har haft möjlighet till. Utan att egentligen veta vad jag har hållit på med, men jag har gjort mitt bästa för att lära mig grunderna och att utvecklas inom ämnet så gott jag kan.

På detta vis blir detta arbete även chansen för mig att fördjupa mig teoretiskt i ett ämne som är ganska svårt att skriva om och att finna information om. Så förhoppningsvis kan

jag genom detta arbete även väcka ett intresse hos andra inom detta område.

1.3 Metod och avgränsning

Som metod i detta arbete så kommer jag att göra en litteraturstudie och en fallstudie. I fallstudien kommer jag att titta på tre olika filmer som var och en har totalt olika stil. De motsvarar alla de tre olika teorierna. Jag kommer att titta på hur man har applicerat dessa teorier i arbetat för att uppnå önskat resultat.

I litterärstudien kommer jag att kartlägga arbetssätt och arbetsflöde i foleyarbetet. Jag kommer att så detaljerat som möjligt gå in på hur man går från planering till applicering av teknik i praktiken.

Jag kommer enbart att hålla mig till öppningsscenerna och kommer enbart att forska i dessa arbetssätt. Jag kommer inte att gå in på rent tekniska saker, som t.ex. hur man rent praktiskt går till väga för att skapa specifika ljud. Jag kommer enbart att hålla mig till teoretiska tankesätt. Teknik och tekniska termer är omöjliga att undvika med dessa kommer jag att försöka vara sparsam med så långt som det är möjligt.

1.4 Hypotes

Min hypotes bygger på att det finns flera olika sätt att göra foley. Detta är en given sak då man har jobbat med foley men kanske inte något som man alltid tänker på. Jag vill dela upp min teori i att det finns tre olika typer av foley:

Förstärka verkligheten; man försöker göra ljudet övertydligt för att skapa en viss effekt

Återskapa verkligheten; man strävar efter att göra ett så verkligt ljud som möjligt. Återskapa det man ser på bilden så trovärdigt som möjligt

Ersätta verkligheten; man strävar efter att ge saker ljud som inte finns i verkligheten men som ändå skall låta som ett objekt som existerar.

1.5 Material

Jag kommer att använda mig av tre filmer som jag kommer att analysera öppnings scenerna ifrån.

Saving Private Ryan (1998, Steven Spielberg)

Once Upon a Time in the West (1968, Sergio Leone)

Wall-E (2008, Andrew Stanton)

Jag har valt dessa tre filmer för att de representerar tre olika typer av ljudvärldar. I *Saving Private Ryan* så försöker man förstärka verkligheten så gott som det går.

Once upon a Time in the West spelades in stum och där används Foley arbetet mera effektlit, det blir lite övernaturligt på sina ställen.

Wall-E är en animerad film där saker finns som inte existerar i verkligheten och därmed så har man skapat en ny verklighet.

2 Jack Foley (1891-1967)

Beroende på vilken källa man har så varierar historien om Jack Foley. Vad man hittar överallt är att han var mannen bakom det som skulle bli en industristandard inom postproduktion.

När behovet för ljud till film ökades och filmstudios som t.ex. Universal Studios började experimentera med ljud för film så anlätades personal för att jobba med ljudläggning av filmer som hade spelats in stumma. Man sökte efter ett breakthrough inom filmarbetet för att man var tvungen att göra det, då tidigare produktioner som innehöll någon form utav synkroniserat ljud hade varit stora succéer. Jack Foley var en del av ljudteamet vid denna tidpunkt på Universal Studios. Jack Foley och resten av teamet kom på en teknik som kallades för "direct-to-picture". Denna teknik gick ut på att man hade två skilda inspelningsrum där musikerna spelade i ett rum och man gjorde ljudeffekter "live" till bilden i ett annat rum. Man ljudlade och synkade ljudet till en hel film i en tagning då man inte kunde gå tillbaka och lyssna till playback göra s.k "punch-ins". Denna teknik utnyttjades även i de produktioner som gjordes under denna tidpunkt då alla scener inte innehöll ljud från produktionen.

Efterhand då tekniken utvecklades och ljudlägningsprocessen började bli en större del av produktionerna så började man att klippa in fotsteg från existerande ljudarkiv. Detta gick så långt att man klippte in fotsteg till hela filmer. Nackdelen var dock att ljudarkiven var begränsade och det blev svårt för ljudklipparna att hitta de ljud som behövdes. När möjligheterna fanns för att kustomisera ljudet mera för film så började man använda en person för att göra alla fotsteg för att bibehålla samma karaktär och kontinuitet i ljudet.

Flera ljudklippare vid den här tiden började göra fotsteg åt andra ljudklippare och blev därmed foleyartister på heltid.

Under Jack Foleys tid på Universal så blev han mannen bakom ljudet för många stora produktioner och för flera enskilda skådespelare. Alla hade enligt Foley själv en egen

karaktär i ljudet. Exempelvis så hade Marlon Brando ”mjuka” fotsteg, John Saxons steg lät ”nervösa” och Audie Murpy lät ”fjädrig” osv.

Jack Foley var alltså personen bakom det som idag kallar för foley. Med hans ”direct-topicture” teknik så lade han grunden för det som idag är modern foley och som är en självklarhet i varje filmproduktion.

3 Grundläggande arbetssätt

I praktiken så handlar foley främst om att skapa ett ljud till varje sak som händer på skärmen framför en. Det finns en hel del teorier och knep om hur man skall uppnå önskat resultat men först och främst så måste man känna till grunden, hur det fungerar och i vilken ordning man skall göra allt. Det är givetvis, precis som i många andra yrken, omöjligt att göra en instruktionsbok för hur man uppnår det optimala resultatet. Alla arbetar på sitt eget sätt. Men det finns detaljer som inte bör ignoreras då dessa, även om de är små, kan underlätta arbetet fenomenalt för alla inblandade parter.

Foley är inte inspelningstekniskt den mest avancerade teknik man kan arbeta med, om man är intresserad av sådant så finns det många andra bra roller att sträva efter att få inom arbetsgruppen. Foley handlar främst om att fånga en bra tagning, även för den som spelar in. Rent teknisk kan man följa sitt cue-sheet till punkt och pricka men ibland måste man bara förstå när man skall hålla sig borta från att stoppa en bra tagning.

3.1 Arbetsflöde

Precis som i alla andra delar av arbetet inom film så är teamarbetet och planering grunden till ett lyckat slutresultat. De som arbetar med dialog, sfx, editering, mix eller foley måste kommunicera sinsemellan för att inte misstag sker. Att inte arbete görs bara för att kasseras. De som jobbar med dialog (edit och adr) måste veta vilken dialog som behålls från inspelningarna, de som jobbar med Foley måste veta vilka ljud som kommer att klippas in. Detta är förstås en arbetsmodell som omfattar ett stort team som kanske inte existerar i Norden då man arbetar med betydligt mindre team och budget här.

3.2 Fotsteg, rörelse och specifika ljud

Foley består i princip av tre olika subkategorier:

- Fotsteg
- Rörelser
- Specifika ljud

Dessa tre typer av ljud summas ihop till en scen som varken har dialog eller ljudeffekter för att skapa en scen som låter naturligt. Alltså man återskapar alla mänskliga rörelser som sker på bilden som inte har varit möjliga att ta upp på fältet.

3.2.1 Fotsteg

Fotsteg, eller foleytramp, är något av det svåraste att göra och även bland det viktigaste. För det mesta så har inte ljudteknikern vid inspelningarna möjlighet att fokusera på något annat ljud än dialog och då måste fotsteg spelas in i efterhand. Det räcker oftast inte att bara ”trampa på” utan många anser att det är viktigt att leva in i rollen och försöka ”spela” karaktären man gör fotstegen till för att få ett så naturligt resultat som möjligt. Joe Sikorski som jobbade med bl.a. Jack Foley beskrev Jack Foleys arbetsätt såhär:

”När Jack gjorde en scen så försökte han tänka som skådespelaren, han försökte bli karaktären. Du måste komma in i berättelsen och försöka skådespela. Det gör en stor skillnad”.

Varje fotsteg för varje skådespelare måste göras. Man måste synkronisera olika skor, olika ytor som de går på och olika sätt de går på. Även känsla måste återskapas (nervositet, rädsla, glädje osv). I en foleystudio finns vanligtvis olika ”gropar” för olika ytor, vissa fyllda med t.ex sand, andra med parkett osv.

3.2.2 Rörelse

De spår man spelar in med rörelse består av alla klädljud som skådespelarna gör. Alltid när man rör på sig så gör man ett ljud, detta måste även göras i efterhand av en foleyartist.

Dessa ljud är kanske de mest grundliga och kommer inte kanske inte att ligga längst fram i den slutliga mixen men de ger väldigt mycket karaktär och liv till bilden. De är ett av de ljud som vi hör dagligen men aldrig lägger märke till. Utan detta ljudspår så skulle resten av foleyljudet låta för perfekt och sterilt, man skulle lägga märke till för mycket detalj. Rörelsespåret skapar ett bra bakgrundsspår som även fyller i de hål som kan finnas i det övriga ljudet, t.ex där ADR måste spelas in.

I rörelsen gäller det att synka olika material med bildem så som läder, jeans, ylle osv. Även sådana ljud så människor tar i varandra hör hit, exempelvis vid handskakningar. Själva poängen är att synkronisera ljudet i långa tagningar för att skapa kontinuitet. Man skapar alltså inte enskilda rörelser utan försöker få så mycket som möjligt utav tagningarna, helst en scen i en tagning eller mera. Slutprodukten skall vara ett spår som mixaren kan använda som grundton i sin mix för att skapa liv till karaktärerna i sin ljuddesign. Det hjälper även foleyartisten att ”känna” filmen innan man fortsätter med resten av inspelningarna.

3.2.3 Specifika ljud

Det här är de ljud som varken är rörelseljud av kläder eller fotsteg. Det kan handla om allt ifrån slagsmål till att någon ställer ifrån sig en kaffekopp. Det här är de ljud som tillåter foleyartisten att vara kreativ och jobba med flera lager av ljud bestående av separata element som sedan tillsammans bygger en helhet. Man försöker stryka under och göra allting tydligare som skådespelarna gör. Om de tidigare spåren har handlat om att skapa ett naturligt ljud så handlar det här spåret om att skapa ett ljud som låter mera naturligt än vad det egentligen gör, annars skulle det inte fånga uppmärksamhet och då skulle även filmupplevelsen inte vara densamma.

De flesta som jobbar med foley eller de stora foleystudiorna har stora lager av vad man skulle kunna kalla skräp för att simulera alla ljud som händer på bilden. Det man försöker sträva efter med dessa ljud är att skapa nyanser. Att ge ljud åt saker som man inte tänkt på tidigare, alltid som man rör vid eller saker runt omkring som för ljud. En bra måttstock för dålig foley är när man hör att det är foley. Det är bara bra om ljudet i det här skedet har en viss slagkraft, att människor reagerar på ljudet.

3.3 Förberedelse av en session

När man förbereder en session för foley så görs det oftast i samspel mellan ljudplaneraren, klipparen och regissören. Man går igenom filmen och beslutar vad som skall göras på vilken plats i filmen och dokumenterar detta noga. Regissören har oftast sista ordet då det kommer till beslut angående stil. De rent praktiska besluten bestäms av arbetsgruppen. En sådan session kallas för spotting.

3.3.1 Spotting

En spotting session är när man sitter tillsammans med klipparen och regissören och går igenom filmen, vad som skall göras och vad som skall lämnas kvar. Det är alltså en ganska vital del i ljudplaneringen. Det amerikanska systemet varierar något från det finländska, men de är i praktiken samma sak. Det enda som skiljer är mängden på människor som är inblandade då de generellt har större team i USA.

Det viktigaste i en session av denna typ är att man får en klarare bild av vart man skall gå med ljudet, vad regissören vill ha. I detta skede går man även igenom allt annat än foley. Man går igenom ADR, SFX, tidsramar, problem, specifika ljud. När det kommer till spotting av Foley så görs en lista i detta skede med alla de ljud som skall täckas av Foley. Då kan man dela in dessa i tre olika kategorier:

- *Ljud som skall göras enbart med Foley*
- *Ljud som skall täckas med SFX*
- *Ljud som skall göras med både SFX och Foley (=married)*

Dessa tre beskriver ordagrant sin egen innebörd. Det handlar specifikt om platser då det behövs enbart Foley, platser som skall sammanfogas med sfx och platser där det inte behövs Foley.

När detta är klart så skall ljudplaneraren (SSE= Supervising Sound Editor i USA) gå igenom med Foleyteamet om hur det skall låta i praktiken. Man planerar det praktiska. Hurudan stil det skall vara och i vilken riktning man vill ta projektet. Sedan planeras även det praktiska såsom tidtabeller, hur mycket som skall göras per dag och vad som förväntas generellt av Foleyartisten.

Det bör nämnas att detta är ganska långt en amerikansk modell. I praktiken fungerar det ungefär på samma sätt i Finland. Principen är den samma fast man fokuserar på lite andra saker i olika ordning. Exempelvis så ligger fokuset i en spotting session på det konstnärliga. Man blandar inte in de ekonomiska aspekterna i en spotting session vilket är vanligt i den amerikanska modellen.

När ljudplaneraren har sin spotting lista klar så kan han/hon förmedla informationen vidare till sina arbetskollegor som kommer att arbeta med ljudeffekter (sfx), ADR eller Foley.

3.3.2 Cueing

När spotting sessionen är klar så fortsätter arbetet med cueing. Det vill säga man kommer till den praktiska delen av förberedning för foley. Man markerar alla cues där exempelvis fotsteg skall börja och sluta. Man markerar även om de är inomhus, utomhus, på hård yta med hårda skor, på mjuk yta med mjuka skor och om de är bakgrund eller förgrund. I dagens läge då Pro Tools är standard så använder man sig självfallet av digitala hjälpmedel för att underlätta och snabba upp processen. Innan Pro Tools använde man sig av handskrivna "cue sheets". Det är värt att nämna det gamla sättet då det fungerar i praktiken på samma sätt nu, enda skillnaden är man har gått från handskrivna papper till att göra färdiga sessioner i Pro Tools.

Ett cue sheet fungerar alltså som en karta för foleyteamet. Det är viktigt att arbeta på detta sätt för att sedan kunna navigera runt i projektet under arbetets gång. Det kan röra sig i slutändan om en hel del kanaler och tagningar och det kan lätt bli oreda om man inte håller ordning i sin session. När man jobbade med cue sheets på papper så delade man in alla ljud i olika kanaler och markade i en kolumn var man skulle börja och var det skulle sluta. Vidare så markerades vad som skulle spelas in, exempelvis "fotsteg på hård yta exteriör". Tagningarna delades upp så att de första kanalerna innehöll spår för fotsteg, sedan kom diverse andra ljud i mitten och fotsteg till sist. Men detta kan även variera från studio till studio. Grunden i att lyckas är att jobba med ett system som håller allt organiserat från början till slut.

Pro Tools tekniken bygger på samma idé fast man jobbar inte med listor utan man jobbar horisontellt på tidslinjen i datorn. Den största skillnaden är att hela cue sessionen kan göras i förväg och sparas för att sedan öppnas av de som skall spela in foley. Man lämnar alltså tomma regioner där man skall spela in tagningarna. Då ser man direkt vad som skall komma vart, det skall även stå markerat på själva regionen i Pro Tools enligt det gamla systemet.

Nästa del är hämtad från <http://www.alchemypostsound.com/2010/09/how-to-cue-a-foley-session/> där de beskriver hur de skapar sin cue session.

Steg 1: importera filmen till din Pro Tools session och lås den regionen tillsammans med produktionsljudet.

Steg 2: skapa ett nytt spår och markera detta från början av filmen till slutet. Genom "Edit" menyn går du in och klickar på "consolidate". Detta skapar ett tomt ljudspår som har en egen tidskod som Pro Tools kan registrera. Denna region kan klippas upp hur många gånger som helst och de klipp som görs kan placeras var som helst.

Dessa klipp man gör kommer att markera olika platser för inspelning. Man navigerar alltså fram till en tom region och spelar in en tagning över denna region. Man bör även komma ihåg att namnge sina inspelade regioner. Dessa regioner bör markeras på ett sätt som förenklar arbetet för alla involverade. Markeringarna bör innehålla:

- *Skådespelare/karaktär*
- *Vad han/hon gör*
- *Vilken yta det är frågan om*
- *Vilken typ av sko*
- *Exteriör/Interiör*
- *Rekvisita*
- *Övrig information (bakgrund, knuffar, "action", grupp etc...)*

3.4 Inspelnings och mikrofonteknik

Inspelningsmässigt så hör inte foley till de svåraste grenarna. Som tidigare nämne så ligger tyngden på förarbetet istället för den rent tekniska biten i studion. Det viktigaste man bör tänka på är att man oftast är ute efter att återskapa (i de flesta fall) det som sker på bilden. Så man måste ta några grundelement i beaktande när man förbereder tekniken. Det allra första är att försöka använda liknande, helst samma, mikrofoner som de gjort på inspelningsplatsen. Riktade mikrofoner är att föredra då de används vid inspelningarna. Oftast är de olika beroende på om det är filmat utomhus eller inomhus.

Men för att behålla kontinuitet så kan man helt enkelt hålla sig till det som man riggar upp i början.

Den vanligaste tekniken som används är att man placerar mikrofonen framför foleyartisten på cirka två meters avstånd, beroende på vad han/hon gör. Vid fotsteg kan man eventuellt välja att ha den något närmare. Vidare brukar man även använda flera än en mikrofon för att fånga rumsljudet, detta lämpar sig dock enbart för inomhus scener. När man gör scener som utspelar sig utomhus så kan man självfallet inte ha rumsljud. Att rigga mikrofoner på lite olika platser där foleyartisten har rekvisita som inte går att flytta på så enkelt är att föredra för att inte behöva flytta på de existerande mikrofonerna och därmed ändra på ljudet.

Allting spelas in i en så kallad foleygrop i studion. Det är en uppgriggad del av studion med olika underlag att gå på. Den kan innehålla material som mostvarar betong, asfalt, sand/grus, parkett osv. Detta underlättar även för foleyartisterna då de snabbt kan gå från en yta till en annan, detta är viktigt för tagningarna då foleyartisterna har kommit in i rytmen och inte vill avbryta en tagning för att byta underlag. Det blir en naturligare kontinuitet på detta sätt.

I grund och botten så handlar det om med att skapa så bra ljud som möjligt med väldigt enkla medel. Det går inte direkt att reparera en dålig tagning i efterhand utan det handlar om att ta bra livetagningar. Helst så långa som möjligt.

När man spelar in scener som är inspelade utomhus så bör man försöka få ljudet så nära som möjligt. Då vill man undvika rumsljudet för att uppnå ett så realistiskt resultat som möjligt. Om det behövs ett särskilt eko/reverb för exteriören så är det upp till mixaren att ordna det i efterhand.

Rent teknisk i inspelningsväg är det självfallet viktigt att studion är en tyst omgivning, fri från bakgrundsljud. Man behöver även ha i åtanke att foleytagningarna är generellt ganska tysta, då majoriteten av de ljud som foleyartisten gör är svaga i sin natur vilket innebär att man behöver jobba med en hel del gain vid inspelningsskedet. Detta för med

sig att alla olämpliga ljud kommer att bli framstående i mixningsskedet då det komprimeras/ekvaliseras.

3.5 Editering

När det kommer till editering så är det första man gör att jobba med synkroniseringen. Det finns alltid små fel att korrigera. Men man bör även tänka på att gå igenom tagningarna i sin helhet först då man har att göra med en tagning som är av annan natur än exempelvis ljudeffekter från ett ljudarkiv. Det är mer eller mindre ett ljudskådespel man har att göra med.

Theme Ament nämner i sin bok att det handlar om att finjustera tagningarna så att de flyter ihop på ett elegant vis. Precis som en bildklippare inte får klippa sönder en tagning så får inte heller ljudklipparen klippa sönder foleytagningarna. De får inte förstöra karaktären i tagningen. Foley är inte skådespelande, det är en förstärkning av skådespelarens insatser. (Theme Ament, 2009:132,133)

Så i grunden skall man hålla sig till tagningarna som finns då de är tagningar och inte inklippta i efterhand. Man strävar efter att skapa kontinuitet i ljudet och bilden. Grundprincipen är desto mindre klipp du gör, desto bättre.

Att korrigera synkrosieringen i efterhand kallas även för *hard sync*. När man korrigerar synkroniseringen mellan ljudet och bilden så måste man först hitta den plats i tagningen som är bra. Sedan söker man efter den plats där det går ur synk. Är det lite efter hela tiden så kan man flytta hela tagningen i lite framåt och vice versa. Är det en specifik plats så måste man klippa upp och flytta en liten del.

3.6 *Dead sync* och *Hard Sync*

Oavsett skickligheten på folyeartisten så är det vanligt att synkronisera efteråt, då en tagning kan vara bra men synkroniseringen inte är helt korrekt. Det finns två varianter an synkronisering som används i olika situationer. Den första är *Dead Sync*.

Dead Sync innebär att man synkroniserar foleytagningen med produktionsljudet. Man sammanfogar alltså foleytagningen med ljudet från inspelningarna och synkroniserar

dess två med varandra. Man kan även då välja att sammanfoga foley med produktionsljudet, eller ersätta det. Detta medför ett visst stilval.

Det andra sättet är *Hard Sync*. Som det nämndes tidigare så är hard sync det vanligaste. Det innebär att man synkroniserar foleytagningen med bilden, så noga det bara går. Det finns även några teorier angående detta.

Det finns en alternativ teori till editering av foley. Teorin bygger på att ljudet är snabbare än ljudet och på grund av detta så skall foley och sfx klippas lite innan bilden. Detta stöder teorin att man skall klippa foley en till två frame innan bilden. (Theme Ament 2009:136).

Problemet med denna teori är att publiken sitter aldrig så långt ifrån ljudkällan. Ljudet kommer från ett system av högtalare som är skapat för att engagera hörseln från flera olika håll. Ljudet är inte långt från publiken. Ljudet är inte i detta fall långsammare än bilden. Så det mest logiska är att klippa ljudet synkroniserat med bilden. (Theme Ament 2009:136).

Theme Ament nämner även i sin bok att man bör jämföra foleytagningarna med produktionsljudet för att se hur väl det sitter med scenen. Eftersom ens mål är trots allt att det skall låta som att det är produktionsljud. Det får inte stå ut på egen hand, då kommer tittaren att lägga märke till ljudet och foleyljudet förlorar sin mening.

4 Analys - Applicering av teknik

Med det här stycket kommer jag att gå igenom de första scenerna i tre olika filmer. Jag har valt dessa tre filmer på grund av att de är totalt olika. Jag ser det som att de applicerar den teknik som Vanessa Theme Ament beskriver i sin bok ”The Foley Grail”, det vill säga att man kan återskapa, ersätta eller förstärka verkligheten. Jag finner detta en intressant teori, även om den inte är prominent i hennes bok. Jag vill ta denna idé och försöka ta reda på hur den fungerar i verkligheten.

Personligen tycker jag att detta är tre stora stilriktningar man kan ta inom foleyarbete. Det är viktigt att etablera stilen redan från början. Det är sist och slutligen ens största uppgift att blåsa mera liv i bilden genom att lägga på ljud. Med andra ord så gör man ett stilval i början, precis som regissören, fotografen och klipparen har gjort innan.

För många som inte är intresserade av foley så kan jag tänka mig att de inte förstår varför man ens skall skriva om detta ämne, det handlar ju enbart om en person som trampar framför en mikrofon. Då kan man ju tänka sig en scen som inte har fotsteg eller annan foley. Jag noterade en sådan scen i en finsk såpopera. Det fungerade inte särskilt bra. Det fanns inget liv i bilden. Man kunde se skådespelaren gå från vänster till höger och göra all dagliga saker, men det kändes som om skådespelaren stod stilla. Det märks direkt om foleyarbetet saknas, men märks inte då det är där. Det är på grund av den enorma kunskap och det enorma arbete som ligger bakom.

4.1 Förstärka

Med förstärkning syftar jag på att man vill förstärka de ljud som existerar. Man vet alltså hur någonting låter, alltid har ett specifikt ljud. Det vet vi alla, när någon lägger ner en kopp på ett bord eller går med läderskor på ett parkettgolv så låter det på ett särskilt sätt som alla människor i världen känner till. Därför kan man inte fuska på detta område, det kommer att märkas. Med förstärkning av verkligheten tänker jag främst på de filmer så har en något överdriven stil, där foleyarbetet verkligen står ut och står på egna ben. Det låter lite onaturligt på ett naturligt sätt. Man kanske tänjer lite på gränserna på hur saker låter i verkligheten och hur de kommer att låta i filmen. Då gör

man automatiskt ett stilval som kommer att följas filmen igenom och det måste etableras i början.

Filmen jag har valt i denna kategori är Sergio Leones ”Once Upon a Time in the West” från 1968.

Stilen på foleyarbetet i den här filmen är något som kan ses som utöver det vanliga. Eftersom filmen är inspelad helt stum (utan produktionsljud) så är allt gjort i efterhand. Allt är byggt runt foley och ADR. Detta märks givetvis då man lite nu som då finner små synkfel. Det är en vågad stil som används, den är inte diskret. Redan i den allra första bilden av filmen då en av karaktärerna kommer in genom dörren, och dörren har ett ljud som i princip överröstar allting annat, så väljer man tonen som följer filmen ut. Det är en skarp förstärkning av vad som sker, det är nästan jämförbart med att skriva en text med versaler och understryka dem på samma gång. Karaktärerna som presenteras i början är definitivt onda. Även detta känns i foleyarbetet då de går med tunga steg, igen övertydligt men på ett ganska smakfullt sätt. Detaljerna i deras kläder, tyg som slår i vinden och de udda bakgrundsljudet ger en effekt av spänning.

Det har lagts mycket tid på detaljerna. Allting har ett näst intill överdrivet ljud. Det knakar i den gamla träbyggnaden öppningsscenen utspelar sig. Dörren slår och knarrar. Allting som karaktärerna rör vid för att ljud som är distinkt och något hotfullt i sin karaktär. Vindriktningsvisaren har en gnisslande metalliskt ljud som ligger i bakgrunden hela tiden utan att man vet vad det är innan det etableras i en närbild. Detta ger även en effekt som gör att scenen får en viss rytm som är dominant rent stilmässigt. Allting görs i samma rytm och detta förstärks av foleyarbetet. Man har valt att göra det tungt och nästan onaturligt. Detta ger en förstärkt effekt, det är inte något som är vanligt men det fungerar i den här typen av film.

4.2 Återskapa

Att återskapa verkligheten är det allra vanligaste arbetssättet. Det man till den allra största delen strävar efter. Man vill att foley inte skall låta som foley utan det skall vara en del av helheten, det skall smälta in perfekt med allting annat. En transparent stil som kanske även är en av de svåraste att utföra då det handlar lika mycket om skådespelande som tekniskt arbete.

Filmen i den här kategorin är *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg 1998).

Till skillnad från *Once Upon a Time in the West* så är stilen i denna film mycket diskret. I själva öppningsscenen som utspelar sig i nutid så breder man inte på mycket, utan det är väldigt realistiskt. I den andra scenen, då filmen egentligen börjar, så är stilen redan etablerad. Man har valt att jobba med foley som är diskret och som smälter väldigt bra in i ljudbilden. Detta beror med största sannolikhet på att det är en ganska fullspäckad ljudbild och man måste hålla allting i ordning för att det inte skall bli övermättat med för mycket. Det är en fin blandning av både foley och sfx man hör. Det är väldigt realistiskt och rätt, det stödjer bilden på ett realistiskt vis.

Med återskapande av verkligheten så syftar jag främst på att man har försökt göra foley som låter som det är produktionsljud helt och hållet, jag tycker den här filmen är ett bra exempel på det.

Den allra första bilden i filmen är den amerikanska flaggan som svajar i vinden. Den andra bilden är då hjälten (vilket utspelar sig i nutid, han är gammal) går i nervös takt framåt på gravgården. Den tredje scenen är då vågorna slår mot stranden och båtarna som slår mot vågorna i princip samma takt. Dessa tre scener utlöser varandra i introt till filmen och sätter mer eller mindre samma tempo för början på filmen. Det är nervöst, diskret och våldsamt på samma gång. Man går in på små detaljer som kommer ihop till en helhet. Soldaterna som sitter i båtarna på väg in mot stranden. De rör nervöst vid sina halsband, fältflaskor och vapen. Allt har ett eget ljud, diskret och verklighetstroget.

Sedan övergår man till scenen då landsstigningen av Normandie börjar. Det råder kaos, fotstegen och de enskilda ljuden är relativt limiterade till huvudkaraktären för att det inte skall bli för mycket. Vissa starkare ljud lyfts fram. Allt fungerar som en ljudmatta med vissa punkter där detaljer lyfts fram som är små men betydelsefulla. Dessa saker gör allt som sker mera mänskligt och trovärdigt. Det ger djup och rörelse.

4.3 Ersätta

Ersätta verkligheten är även relativt vanligt men generellt bundet till genre. I animationer och sci-fi filmer exempelvis så måste man ersätta ljudet av diverse ljud för att skapa en mera unik ljudvärld för att komma bort från det som tittaren förväntar sig. Men där finns ändå dessa ljud man förväntar sig, detta snarare på grund av det man hört i filmer man tidigare sett än de facto hur de låter i ”verkligheten”.

En till genre som inte får glömmas där denna teknik appliceras är i spelbranschen. TV och datorspel har växt till en industri som är minst lika stor som filmindustrin om inte större. Där finns givetvis exempel på alla stilar men i många fall gäller det att skapa något som inte finns då det är en ny typ av fiktion.

Filmen jag valt i den här kategorin är *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008).

Filmen Wall-E är en animerad film som kan läggas i sci-fi kategorin. Filmen handlar om en liten robot vars öde man får följa under filmens gång. I den första bilden så etableras Wall-E som en kvick karaktär, snabb i rörelsen men ändå mänsklig. Man etablerar att han är en snäll karaktär, något komisk och klumpig. Ljudet som Wall-E för är väntat men på samma gång oväntat. Foleyarbetet ger honom karaktär, något unik, och något man på samma gång kan relatera till. På ett sätt vet man hur en robot skall låta, men på ett annat sätt så finns det heller ingen regel för hur det bör låta. I det här fallet har man valt en blandning av relativt traditionella mekaniska ljud, elektroniska och sfx i en blandning för att ge honom den karaktär som krävs för att man genast skall acceptera Wall-E som en sympatisk figur.

På detta vis kan man ta något som tittaren tror sig veta innan och använda sig av denna kunskap för att ersätta verkligheten med de ljud som man upplever att är det rätta för det som sker i filmen. Efter att foleyarbetet är gjort så har karaktären ett ljud som alltid kommer att förknippas med denna karaktär. Exempelvis i öppningsscenen så kör Wall-E från höger till vänster över bilden. Man hör mekaniskt rasslande från hans larvfötter, elektroniskt surrande. Wall-E låter i princip som en trasig radiostyrd bil. Det är en blandning av dessa vardagliga ljud som oftast leder till skapandet av nya saker. Det behöver inte vara avancerat för att det skall låta avancerat, det är oftast tvärtom.

5 Resultat och slutsats

Det har varit väldigt lärorikt och till stora delar även ett stort nöje att jobba med detta ämne. Jag hade till en början svårigheter med att hitta en röd tråd i mitt forskande och mitt sökande för information. Foley är ett ämne som har brist på litteratur, det finns inte så mycket nerskrivet och det mesta man hittar är kortare texter som bara skrapar ämnet på ytan utan att leverera viktig information.

Min teori att dela in foleyarbetet i tre olika kategorier och finna ett sätt att applicera dem i en konkret analys var något av en ögonöppnare för mig. Jag hade personligen aldrig själv tänkt på detta ämne på detta vis. Det resultat jag kom fram till var att det var fullt möjligt att arbeta på detta vis, att göra beslut baserade på denna teori. Att fatta dessa beslut när man börjar göra foley och genom detta bibehålla kontinuitet genom hela sitt projekt.

Jag har lyckats hitta ett bra redskap för att få en person att förstå grunderna i foleyarbetet. Den praktiska konsten, hur man arbetar och hur man förbereder sig på ett riktigt sätt för att lyckas. Jag har bevisat att min teori kan appliceras i konkreta situationer för att underlätta de konstnärliga beslut man vill göra. Detta, enligt mig, fungerar som ett bra redskap för att få en bra helhetsbild av detta ämne.

6 Avslutning

Till sist vill jag påpeka och åter igen belysa det faktum att foley är viktigt. Oavsett vilken nivå man är på eller vad man gör för produktion. Man ska inte hoppa över detta moment bara för att det är svårt eller för att man inte vet hur man skall gå till väga. Det lönar sig i det långa loppet att testa sig fram och sträva efter ett mål. Jag har personligen märkt att flera studerande jag stött på inte heller har ett intresse eller vilja att jobba med foley utan satsar istället mera på alla andra skeden i arbetsprocessen för de involverar mera tekniska saker. Ingen, allra minst jag, kommer att säga att det är fel. Men utan foley så kommer det inte att bli lika lyckat som det skulle ha blivit med foley.

7 Ordlista

Här nedan följer en kort ordlista på en del ord som eventuellt har blivit oförklarade i texten.

SFX – Sound Effects (=ljudeffekter)

Cueing – session då det markeras när en tagning skall börja/sluta

Spotting – session då arbetsgruppen går igenom vilka ljud som skall spelas in

Cue Sheet – innan pro tools så gjordes alla cues(=stick) på papper

ADR – Automated Dialogue Replacement – återinspelning av dialog

Married foley – foley och ljudeffekter i ett kombinerat ljud

8 Källor

Böcker

Yewdall, David Lewis (2007) Practical Art of Motion Picture Sound 3rd ed. Focal Press.

Holman, Tomlinson (2002) Sound for Film and Television 2nd ed. Focal Press.

Wyatt, Hilary & Amyes, Tim (2005) Audio Post Production for Television and Film an introduction to technology and techniques 3rd ed. Focal Press.

Theme Ament, Vanessa (2009) The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation. 1st ed. Focal Press.

Elektroniska källor:

Chen, Jennifer. Shake, Rattle and Roll: The Reel Sound of Foley

URL: <http://www.filmsound.org/foley/reel-sound.htm>

Singer, Philip Rodrigues (2008) The Art of Foley

URL: <http://www.marblehead.net/foley/>

Stinson, Jim (1999) Real-Time Sound Effects: The Foley Way

URL: <http://www.videomaker.com/article/7220/?rfh=17>

Okänd författare (2010) How to Cue a Foley Session

URL: <http://www.alchemypostsound.com/2010/09/how-to-cue-a-foley-session/>